Fellipe Augusto Ugliara

Sistema 3P Livro de Regras

Este trabalho está licenciado sob a Licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Para visualizar uma cópia desta licença, visite https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt-br

Sumário

Copyright 2024 Fellipe Augusto Ugliara. Licenciado sob a CC BY-SA 4.0

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ugliara, Fellipe Augusto
Sistema 3P livro de regras / Fellipe Augusto Ugliara. -- Sorocaba, SP : Ed. do Autor, 2024.

ISBN 978-65-01-15290-5

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia 3. Jogos de interpretação (RPG) I. Título.

24-227334 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

Regras do Jogo

RPG (*Role-Playing Game*) é um jogo de contar histórias, como todo jogo ele tem um sistema de regras para balancear as ações dos participantes, mas diferente de outros jogos não existem vencedores e perdedores. O sucesso está na construção de bons enredos, elaborados coletivamente por um grupo de jogadores e por um mestre de jogo.

As regras são apresentadas em duas partes, termos e mecânicas do jogo. Os termos definem os elementos e as estruturas do jogo. As mecânicas explicam como esses elementos e estruturas são utilizados.

Termos do Jogo

O jogo de RPG tem muitos termos próprios, antes de entrar nas mecânicas de jogo vamos explorar cada um desses termos, assim fica mais direta a definição das mecânicas e a compreensão de como usar esse sistema de regras.

Mestre

Guiar a história é responsabilidade do mestre de jogo, ele tem como objetivo dar vida a lugares, descrever os acontecimentos, elaborar os desafios, motivar a exploração, engajando os jogadores a participar ativamente da trama.

O mestre também é o moderador das regras de jogo, ele tem a liberdade de adaptar, e ignorar qualquer regra quando for conveniente. As regras tem por objetivo trazer equilíbrio para a história, mas é mais importante mantém o jogo divertido e em movimento do que aplicar com exatidão uma determinada regra.

Em uma partida de RPG o mestre usará um cenário onde a história irá se desenrolar, com florestas, estradas sombrias, vilarejos, personagens e todos as coisas necessárias para que o mestre conduza a história em conjunto com os jogadores.

Jogadores

Interpretar os personagens principais é o objetivo dos jogadores, eles decidem quais as ações dos seus personagens a partir do que o mestre está contando e descrevendo. As histórias podem ser contadas a grupos de jogadores de tamanhos diferentes, normalmente esses grupos terão de dois a cinco participantes. Cada jogador costuma usar um único personagem por partida, mas se o mestre julgar adequado os jogadores podem conduzir mais personagens.

Materiais

Os materiais usados neste jogo serão: papeis, lápis, canetas, dados de seis lados. Os dados de seis serão chamados de d6, sendo 1d6 ou d6 um dado de seis, 2d6 dois dados de seis, e assim por diante. Opcionalmente o mestre pode usar materiais adicionais como mapas, miniaturas, cartas, o que ele precisar para tornar o jogo mais atrativo.

Para facilitar as jogadas de dados o ideal é que se tenha dados de seis de duas cores diferentes, uma cor para os sucessos e uma cor para as falhas. Oito dados de cada cor são o suficiente na maioria dos jogos.

Dados d6 são a escolha padrão uma vez que eles são fáceis de adquirir, mas é possível jogar usando qualquer tipo de dado d4, d6, d8, d10, d12 e d20. O que não é permitido é misturar dados de tipos diferentes. Todos os dados usados, durante um determinado teste ou disputa, devem ser do mesmo tipo.

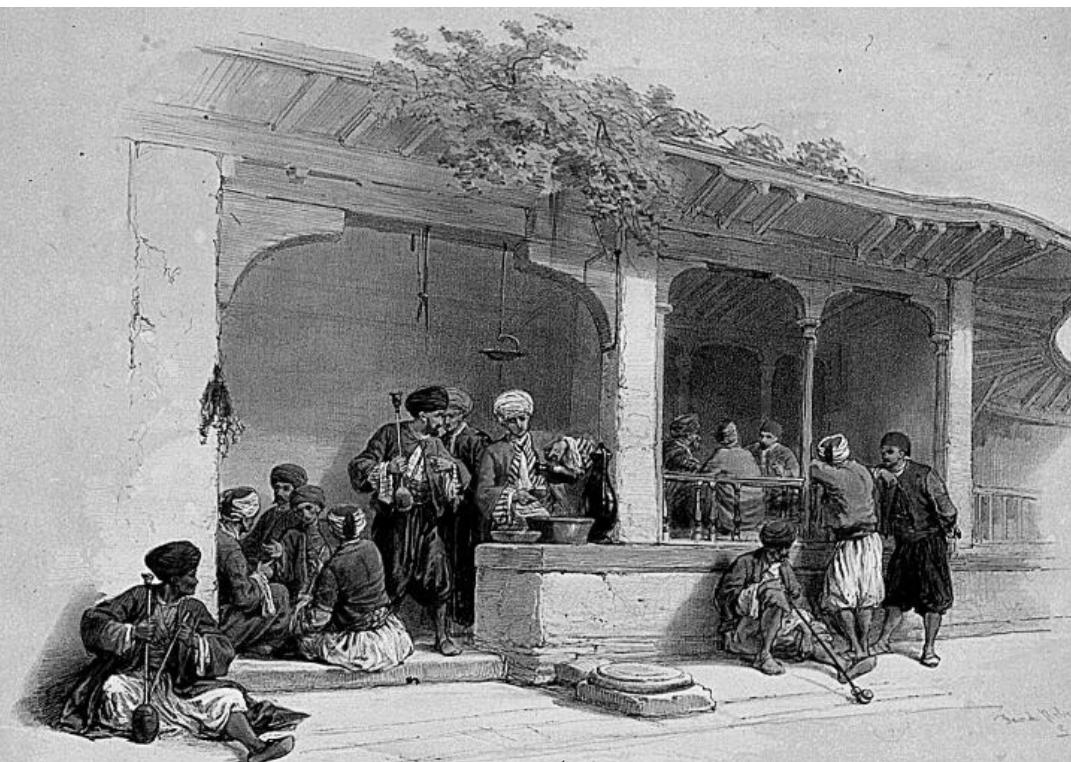
Personagens

Os personagens são de dois tipos: aqueles conduzidos pelos jogadores que são os personagens jogáveis, os protagonistas, e os personagens guiados pelo mestre que são os personagens não jogáveis, os vilões, os monstros, e todos os coadjuvantes que participam da história.

Cada personagem é definido pelos seguintes campos: uma lista de traços que são características do personagem; uma lista de efeitos que atribuem condições ao personagem; uma lista de equipamentos que o personagem carrega consigo; o nome do personagem; e uma breve descrição a respeito dele. Desenhos, miniaturas e outros assessórios são opcionais, mas ajudam a caracterizar os personagens.

Traços .: Treinado em Combate, Atento a Tudo, Corpulento, Divida com o Feudo

Efeitos .: Com Fome, Ferido Levemente, Benção do Fogo

Equipamentos .: Espada curta, Armadura Leve, Tocha, Amuleto do Fogo, Chave da Muralha

Descrição .: O vigia da Torre Norte

Nome .: Guardião

Os personagens usados pelo mestre que não se envolvem em testes e disputas não precisam de uma definição completa, uma breve descrição do personagem feita pelo mestre é suficiente na maioria das vezes. O mestre também pode criar descrições simplificadas só para resolver testes e disputas específicas.

Ações e Reações

Os personagens realizam diferentes ações durante a história, no geral o mestre descreve os cenários e o que está acontecendo ao redor e os jogadores decidem como seus personagens irão agir em relação ao que está ocorrendo. As ações que os personagens realizam são sempre bem sucedidas a menos que uma reação de imposição ou uma disputa aconteçam, exigindo um teste para definir se o resultado da ação será positivo ou negativo para o personagem que propôs a ação.

As reações são usadas com duas finalidades: para tentar evitar que uma ação se concretize, e para tentar fortalecer uma ação aumentando sua chance de sucesso. Uma reação pode ser usada contra qualquer ação, não importa se o alvo da ação é o próprio personagem que está realizando a reação.

Cenas de Jogo

No decorrer da história se dois ou mais personagens pretendem agir simultaneamente em uma curta janela de tempo, será iniciada uma cena de jogo para definir como as ações e reações dos personagens serão organizadas. A cena de jogo é dividida em rodadas, nas quais cada personagem terá direito a realizar uma ação e uma reação.

O momento em que um personagem está realizando uma ação é chamado de turno, e a ordem dos turnos de cada personagem é definida por uma disputa de ordem. Cada personagem realiza durante a rodada, uma ação durante o seu turno e uma reação durante o turno de algum outro personagem.

Cena com três personagens: P1, P2, e P3

	Rodada 1			**Rodada 2**			**Rodada 3**		
	TurnoP1	TurnoP2	TurnoP3	TurnoP1	TurnoP2	TurnoP3	TurnoP1	TurnoP2	TurnoP3
P1	Ação	Reação		Ação		Reação	Ação		Reação
P2		Ação	Reação		Ação	Reação	Reação	Ação	
P3	Reação		Ação		Reação	Ação			Ação

As rodadas acontecem uma em sequência da outra até que a cena se resolva, o final da cena depende da história, por exemplo se estiver acontecendo uma cena de combate na história quando os oponentes não puderem mais lutar a cena termina.

Testes e Disputas

Testes são realizados quando uma ação é alvo de uma reação, o teste consiste no jogador que propôs a ação superar um valor de falha. Os dados favoráveis a ação produzem um valor de sucesso e os dados contrários a ação um valor de falha, se o valor de sucesso for igual ou maior que o valor de falha a ação é bem sucedida. O número de dados jogados são definidos pelos dados iniciais mais os dados de sucesso e falha adicionados pelos impactos que afetarem o teste.

Disputas são um tipo especial de teste, nelas os personagens se enfrentam para definir uma ordem, que pode ser usada para resolver situações em que não são declaradas ações diretamente, mas que é importante que se defina uma ordem dentre os personagens envolvidos na disputa. Como na definição da ordem dos turnos de uma cena, ou para definir o vitorioso de uma competição.

Impactos

Cada impacto pode adicionar um d6 ao teste, alterando o número de dados de sucesso e de falha que serão usados naquele teste. As reações podem ser usadas para adicionar tanto dados de sucesso como dados de falha. As reação contrarias a ação adicionam dados de falha, e as reações favoráveis adicionam dados de sucesso.

Cada traço, equipamento e efeito de um personagem pode causar somente um impacto em cada teste, quais traços e equipamentos devem ser considerados em uma ação ou reação vai depender da história. Os jogadores sugerem impactos, e o mestre pode contestar caso ele entenda que esses impactos não são coerentes com a história.

Guardião .: Ficarei de vigia a noite toda para alertar se os invasores se aproximam do feudo, vou me manter Atendo a Tudo (um d6 de sucesso inicial + um d6 de Atento a Tudo, 2d6 de sucesso para esse teste).

Mestre .: Para o Guardião a noite chuvosa é um desafio para a tarefa de se manter atento e acordado (um d6 de falha inicial + um d6 devido a chuva, 2d6 de falha para esse teste).

Testando a Ação .: O jogador rola 4d6 dois de cada cor para o teste, e soma os dados de mesma cor, os dados azuis somam 5 para o sucesso, e os dados amarelos somam 6 para a falha.

Mestre .: O Guardião pega no sono e não percebe se alguma batedor inimigo se aproximou do feudo para espionar sua muralha.

Traços

Definem as características dos personagens, os pontos positivos e negativos de cada um. Os traços indicam como cada personagem pode tirar vantagem de suas competências e com quais desvantagem ele terá de lidar ao causar impacto em testes e disputas.

Os traços são definidos pelos seguintes campos: o nome do traço, e uma descrição que detalha como esse traço influência as ações e reações do personagem durante a história.

Traço	Descrição
Atento a Tudo	Preparado para manter seu posto de observação por longos períodos de tempo.
Corpulento	Força acima da média, dificuldade em realizar movimentos sorrateiros.
Divida com o Feudo	Não pode deixar o feudo antes de pagar suas dividas, conhece cada canto do feudo em detalhe.

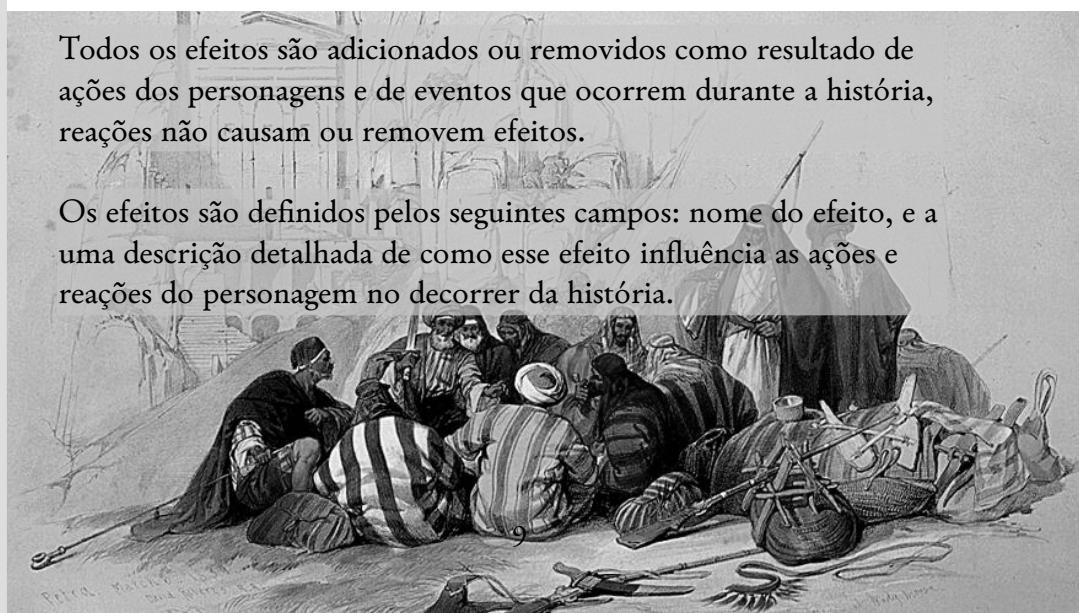
Cada cenário pode ter uma lista especifica de traços, determinadas características podem fazer sentido em um cenário mas em outro não. Por exemplo as habilidades mágicas que em um cenário de fantasia são bem aceitas, não fazem sentido em um cenário realista.

Equipamentos

Os equipamentos são as coisas que um personagem carrega consigo, eles permitem que o personagem realize tarefas que antes eram difíceis ou até mesmo impossíveis. Cada equipamento pode causar impacto as ações e reações como os traços o fazem.

Quantos equipamentos um personagem pode carregar é definido pela coerência, normalmente um personagem não pode usar duas armaduras ao mesmo tempo, na duvida o mestre define o que é ou não coerente no contexto da história.

Cada equipamento é definido pelos seguintes campos: nome do equipamento, e uma descrição detalhada de como esse equipamento funciona e quais são suas características.

Equipamento	Descrição
Espada Curta	Espada de corte rápido, leve para manusear, causa ferimentos. Custa 10 moedas.
Tocha	Ilumina as noites escuras, indispensável para quem pretende realizar longas vigílias. Custa 5 moedas.
Chave da Muralha	Permite acessar os diferentes setores da muralha, e a sala de mecanismos do portão. Não pode ser comprada.

Os equipamentos disponíveis aos personagens varia de acordo com o cenário utilizado para a história, em cenários medievais realistas não existiam metralhadoras e granadas.

Efeitos

Os efeitos são condições que afetam os personagens, de modo temporário como: ferimento leve, ferimento moderado, confusão, exaustão, concentração. Os efeitos interferem no jogo e podem ser tanto positivos como negativos, eles causam impactos nas jogadas de teste, e condicionam a possibilidade de realizar ou não realizar determinadas ações e reações.

Todos os efeitos são adicionados ou removidos como resultado de ações dos personagens e de eventos que ocorrem durante a história, reações não causam ou removem efeitos.

Os efeitos são definidos pelos seguintes campos: nome do efeito, e a uma descrição detalhada de como esse efeito influência as ações e reações do personagem no decorrer da história.

Efeito	Descrição
Com Fome	Enquanto não se alimentar não poderá realizar tarefas pesadas de modo eficaz.
Ferido Levemente	Corte ou lesão de pouca importância, não afeta as capacidades do personagem, mas requer repouso.
Benção do Fogo	Graça dada aos vigias pelos sacerdotes do fogo, a tocha na mão de um abençoado não apaga por nada.

Efeitos são definidos para cada cenário de jogo. Por exemplo, em histórias de horror é comum tratar condições como loucura e pavor. Contudo em cenários de gerra, ferimentos e motivação são condições que aparecem com maior frequência.

Mecânicas do Jogo

Nas histórias de RPG as mecânicas descrevem como os jogadores e mestre interagem mantendo o jogo balanceado e coerente. Elas definem como os jogadores criam seus personagens sem que exista muita diferença de poder entre eles. As mecânicas explicam como ações e reações são testadas durante uma cena de jogo influenciando na história. Elas estabelecem diretrizes para que o mestre e os jogadores lidem com diferentes situações de jogo.

Criação de Personagens

Os personagens são criados iniciando pelos traços. O jogador escolhe para seu personagem um número de traços determinado pelo mestre. Em seguida o mestre estipula as moedas iniciais ou quantos d6 serão jogados para definir o número de moedas de cada jogador. A soma dos dados, que cada jogador obtém, correspondem a quantidade de moedas iniciais de seus personagens. O jogador pode usar essas moedas para comprar os equipamentos do personagem ou manter as moedas para

usar durante a história. Para finalizar adicione uma descrição e o nome do personagem e ele está pronto para o jogo.

Evolução dos Personagens

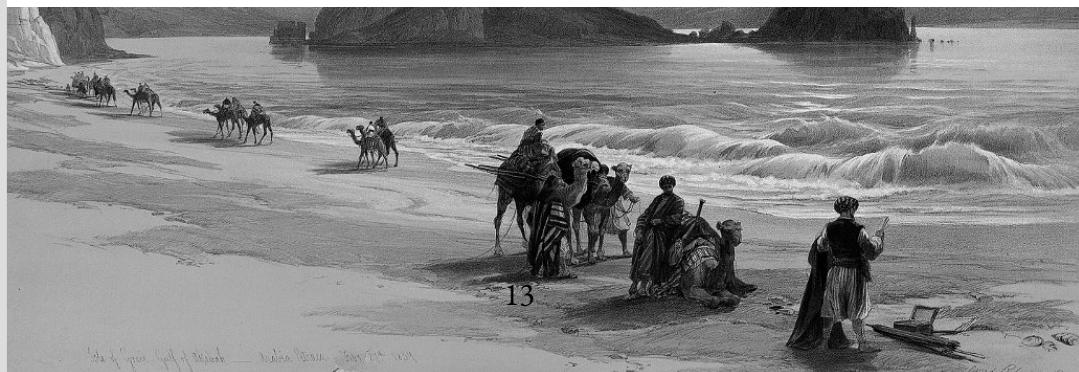
Traços são adquiridos e perdidos durante o jogo exclusivamente pelas ações realizadas pelos personagens. Conforme a história avança os jogadores podem requisitar ao mestre um novo traço para seu personagem, e o mestre a partir das ações do personagem aprova ou não o novo traço. O mestre também pode por conta remover ou adicionar traços aos personagens, com base em como cada um deles participa da história.

Mais moedas e equipamentos são conquistados durante o jogo, oportunidades de comprar, fabricar, encontrar, e roubar, mais moedas e equipamentos são postas a frente dos personagens para que os jogadores definam o que eles farão para adquirir novos equipamentos e recursos.

Equipamentos também podem ser perdidos caso acontece alguma coisa na história, como o personagem ser roubado, o equipamento pode ser vendido, ele também pode se quebrar devido ao uso, equipamentos vêm e vão durante a história.

Testando Ações e Reações

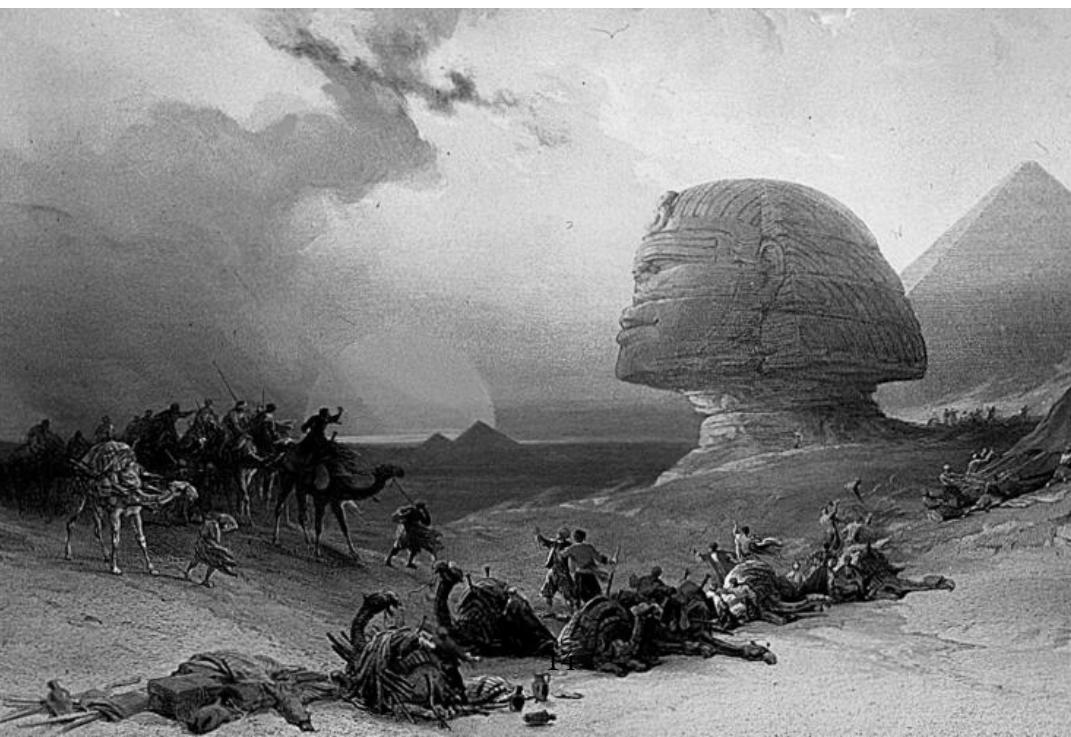
Os testes acontecem em algumas etapas, primeiro um personagem ou desafio propõem uma ação, em seguida os outros personagens e desafios decidem se vão propor reações a favor ou contra a ação. Então a quantidade de dados de sucesso e falha são definidos com base nos impactos sugeridos, depois os dados de cada tipo são jogados e somados para definir o valor de sucesso e o valor de falha. Caso o valor de sucesso seja igual ou maior ao valor de falha a ação é bem sucedida podendo causar algum efeito.

Etapa 1	A ação é proposta
Etapa 2	As reações são declaradas a favor e contra a ação
Etapa 3	Os impactos são sugeridos para definir o número de dados
Etapa 4	Os dados são jogados para definir os valores de sucesso e falha
Etapa 5	Caso o valor de sucesso seja igual ou maior que o valor de falha prossiga para a Etapa 6, do contrário para a Etapa 7
Etapa 6	Sucesso. A ação acontece e os efeitos são aplicados
Etapa 7	Falha. A ação fracassa e os efeitos não são aplicados

Nos testes o número mínimo de dados de sucesso e falha são um para cada lado, um d6 de sucesso e um d6 de falha, os impactos adicionam dados a essa quantidade inicial. Reações contrarias adicionam dados de falha e reações favoráveis adicionam dados de sucesso ao teste com base nos impactos que as reações causam.

O valor de sucesso é a soma dos resultados obtido jogando os dados de sucesso, e o valor de falha é a soma dos resultados obtidos jogando os dados de falha.

Impactos Causados		Jogador 1 (J1)	Mestre (M)
		Ação	Ação
		J1 adiciona dados de sucesso	M adiciona dados de sucesso
Jogador 2 (J2)	Reação Contraria	J2 adiciona dados de falha	J2 adiciona dados de falha
Jogador 3 (J3)	Reação a Favor	J3 adiciona dados de sucesso	J3 adiciona dados de sucesso
Mestre (M)	Reação Contraria	M adiciona dados de falha	Não é testado o mestre decide
	Reação a Favor	M adiciona dados de sucesso	

Jogando Dados

Os jogadores preferencialmente jogam os dados, a soma dos dados de sucesso são o valor de sucesso e a soma dos dados de falha são o valor de falha. Nas jogadas de teste de ações e reações são prioritariamente os jogadores que rolam os dados, já nas disputas de ordem os jogadores rolam os dados de seus personagens e o mestre rola os dados dos personagens restantes.

Disputa de Ordem

Disputas de ordem são teste usados para definir dentre um grupo de personagens qual a classificação de cada um em relação a alguma evento da história, como em uma competição no qual os personagens disputam para saber qual a ordem de classificação de cada um deles.

O caso mais comum é definir qual a ordem dos turnos de cada personagem durante o inicio de uma cena. Quando uma cena começa os personagens envolvidos disputam para decidir qual será a ordem dos turnos, ordem que se repete a cada rodada durante toda a cena.

As disputas são resolvidas jogando dados e somando os resultados, cada personagem joga uma quantidade de d6 e soma os valores positivos e negativos para definir qual sua posição nessa disputa em relação aos outros personagens e desafios envolvidos. Os resultados são ordenados com base nos maiores valores para os menores valores obtidos por cada personagem na disputa.

A quantidade de dados a serem jogados pelos personagens nessa disputa é decidido com base na história, e no impacto que cada personagem consegue causar com seus traços, equipamento e efeitos. Cada personagem inicia com um d6 de sucesso e os impactos adicionam mais dados de sucesso e dados de falha.

	P1	P2	P3
Resultados obtidos nos dados	2d6 de sucesso somando 5 e 1d6 de falha somando 2, resultado 5 – 2 = 3	2d6 de sucesso somando 10, resultado 10	1d6 de sucesso somando 4 e 2d6 de falha somando 8, resultado 4 – 8 = -4
Ordem final de disputa	P2 (10)	P1 (3)	P3 (-4)

Os dados de sucesso e falha nas disputas funcionam diferente do que foi visto nos testes de ação, como os dados de sucesso e falha de um personagem não competem entre si mas disputam contra os resultados dos outros personagens, a soma dos dados de sucessos é subtraída da soma dos dados de falhas para dar o resultado que cada personagem usará na disputa.

Personagens que participam da disputa e decidem por realizar uma reação são movidos para as posições finais da disputa. Eles abrem mão de obter uma melhor posição para favorecer ou atrapalhar algum outro jogador ou desafio. Os dados de reação são 1d6 mais os dados de impacto que podem ser adicionados a reação.

Nas disputas de ordem cada jogador joga os dados para seu personagem e o mestre joga os dados para os personagens restantes. O mestre julga se os impactos são adequados e resolve qualquer impasse que acontece ao final, ele decide como resolver o impasse caso dois resultados tenham o mesmo valor por exemplo.

Ações de Movimento

O deslocamento dos personagens quase todo tempo é livre, o jogador precisa somente declarar como o personagem vai se deslocar. Quando o movimento acontecer dentro de uma cena de jogo, ele será parte de uma ação e pode sofrer reações. O mestre pode barrar o movimento de um personagem caso ele seja exagerado, como no caso de atravessar um imenso salão em uma única ação.

As posições dos personagens podem ser representadas verbalmente ou com mapas, miniaturas e outros elementos que o mestre e os demais jogadores acharem vantajoso para compreender o jogo. Não serão definidos valores para cada movimento, tudo é uma questão de coerência com a história, consenso entre os jogadores e o mestre, mas a palavra final sobre a possibilidade de realizar um determinado deslocamento é sempre do mestre.

Mapas e miniaturas são elementos visuais que ajudam a manter o engajamento com a história. As distâncias percorridas em um mapa somente devem ser coerentes, não necessitam de ser precisas a ponto de requerer que o mapa seja quadriculados ou que se use uma régua para movimentar adequadamente os personagens.

Enfrentando Desafios

Desafios propostos pelo mestre funcionam como um outro personagem, ações são propostas e esses desafios podem impor reações. Como no caso de um personagem tentar arrombar uma porta, a porta vai impor uma reação com base em sua resistência adicionando dados de falha ao teste. Ou uma armadilha que acionada propõem uma ação contra um jogador que pode definir uma reação.

Nas disputas os desafios também são tratamos como um personagem, em que ele terá um número de dados para jogar permitindo que o desafio entre na classificação com os demais personagens. Jogos esportivos como correr atrás de um queijo rolando morro abaixo é um exemplo dessas disputas, algum personagem pode pegar o queijo, mas o queijo pode chegar ao final do morro e ninguém o alcançar.

Criando Cenários

Não existe uma regra de qual a quantidade de detalhes que cada cenário deve receber para que possa ser considerado um cenário bom para se jogar RPG. Existem cenários enormes com descrições elaboradas a respeito de seus povos, sua geografia, reinos, sistemas de governo, modelos de comercio, mapas de navegação.

Como também existem cenários menores que se limitam a poucas ruas de uma cidade, uma vila abandona com poucos moradores, uma estação espacial orbitando alguma lua. Para o sistema 3P não importa a extensão de um cenário, o que não pode faltar são as definições de traços, equipamentos, e efeitos para cada cenário.

São por meio dessas definições que os personagens serão criados, e com base nelas que as ações e reações desses personagens serão moderadas pelo mestre durante o decorrer de uma história.

Novos Elementos

Estender as regras para além dos personagens não é tarefa complicada, basta escolher o que se deseja representar dentro do jogo como exércitos, naves espaciais, robôs gigantes, caravanas e definir os traços, equipamentos e efeitos referentes aos novos elementos de jogo.

O restante das regras se mantêm iguais, os teste e as disputas podem ser aplicados a esses novos elementos de jogo do mesmo modo que são aplicados aos personagens. Os novos elementos também podem ser conduzidos tanto pelo mestre como pelos jogadores caso o mestre julgue conveniente.

O mestre tem a liberdade para inventar e construir o que ele quiser, o importante é manter o cenário e a história coerentes, nem sempre fará sentido compartilhar traços, equipamentos e efeitos entre elementos de jogo que são demasiado diferentes. Por exemplo usar traços definidos para naves espaciais na construção de uma caravana do deserto, provavelmente não seja adequado.

Temas de Jogo

Os temas de jogo são muito variados, ao escolher um tema o mestre deve levar em consideração os jogadores que irão participar da história, cada grupo tera seus temas favoritos. Alguns temas também podem ser inadequados para determinados grupos devido a faixa etária dos jogadores, cabe ao mestre escolher de modo adequado levando em conta as características de cada grupo de jogo.

Tema	Descrição
Fantasia Sombria	Composto de florestas, desfiladeiros, vilarejos esquecidos, locais cercados de mistérios, boatos, lendas antigas e criaturas a espreita.
Exploração Espacial	Viagens entre planetas, estações espaciais, piratas e mercenários, fazem parte desses cenários, podendo misturar raças alienígenas e humanos convivendo e lutando por recursos.
Horror Vitoriano	Nas ruas sujas e enevoadas um assassino faz vitimas a cada noite, cabe aos jogadores perseguir e por fim a esses crimes, antes que eles mesmos sejam as vitimas.
Conspirações	Alienígenas, grupos do governo, os jogadores participam de uma trama em meio aos interesses ocultos desses grupos.

Aplicando as Regras

Descrever como acontece um trecho de uma partida de RPG usando o sistema 3P, facilita a compreensão geral de como a história se entrelaça com as regras durante o jogo. Essa sessão é destinada a fazer isso, para por em prática as regras de jogos em diferentes contextos, a história usada de exemplo é o roubo de uma joia por um grupo de trapaceiros de um mercador do bazar central.

Mercadores e Trapaceiros

Nessa história o mercador e os guardas do bazar são guiados pelo mestre. Os guardas tem como objetivo manter as mercadorias a salvo e proteger os mercadores do local.

Personagem	Definição
Mercador	Traços .: Bom de Papo, Atento Equipamentos .: Apito, Túnica Colorida
Guarda	Traços .: Localizar, Força Bruta Equipamentos .: Porrete, Cota de Malha
Trapaceiro	Traços .: Distração, Mãos Leves, Criar Contratempo Equipamentos .: Bolsa de Couro, Roupas Cotidianas

Os jogadores por sua vez guiam dois trapaceiros, Rato e Sapo. Obter joias em exibição é o objetivo dos trapaceiros, que não tem moedas suficientes para realizar uma compra honesta. Tudo se passa no maior mercado aberto da cidade. O movimento de pessoas é grande, os guardas circulam pelo local verificando se tudo está bem, devido aos guardas os mercadores não parecem preocupados.

Os personagens estão dentro da galeria, próximos a um comerciante de joias. Antes de entrar em ação os jogadores questionam o mestre pedindo uma descrição detalhada do lugar.

Trecho de uma partida de RPG

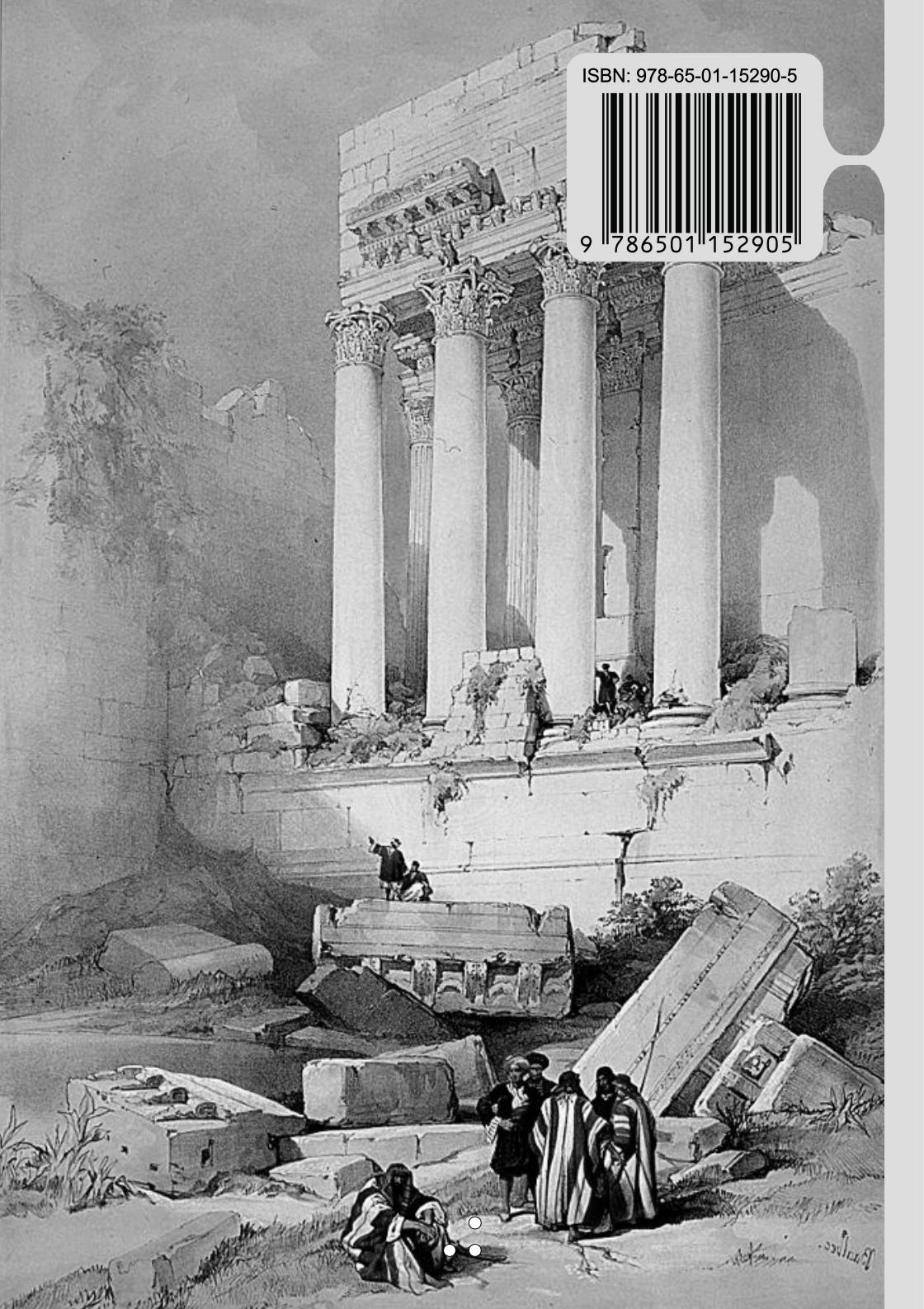
Sapo .: quais opções temos para realizar uma fuga se necessário?

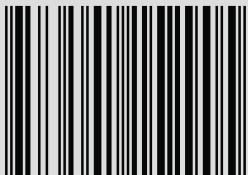
Mestre .: a galeria do mercado possui dois portões de acesso, ela tem formato de corredor que vai de um portão a outro fazendo uma curva suave. Vocês podem avistar janelas abertas e provavelmente os telhados podem ser alcançados subindo pelas pilhas de mercadorias.

Sapo .: me aproximo da joia e vou pegá-la sem que o vendedor perceba já que tenho Mãos Leves e sorrateiras.

Mestre .: o vendedor vai impor uma reação como ele está sempre Atento e os guardas estão observando ao redor o que aumenta o Desafio, você deve realizar um teste.

Rato .: não vou ficar fora dessa, vou reagir Distraindo o mercador chamando ele.

Testando a Ação .: o jogador que guia Sapo deve rolar 3d6 de sucesso (d6 inicial + d6 mãos leves + d6 da distração de Rato) e 3d6 de falha (d6 inicial + d6 Atento + d6 guardas). O resultado da jogada é 7 para dados de sucesso e 9 para dados de falha.

Mestre .: o mercador percebe a ação de Sapo e usa seu apito para avisar os guardas. Todos devem participar de uma disputa de ordem para iniciar uma cena.

Rato .: tudo bem mas eu vou abrir mão da minha posição para realizar uma reação criando um Contratempo para os guardas.

Disputa de Ordem .: o mercador joga um d6 (inicial), Sapo joga um d6 (inicial), o guarda mais próximo joga 2d6 de sucesso e 2d6 de falha (d6 inicial + d6 Localizar – d6 reação – d6 Contratempo), Rato não joga porque escolheu realizar uma reação. O mercador David Robertstira 2, Sapo tira 6, o guarda tira +3 +4 – 1 – 2 total de 4. Portanto a ordem da disputa é: Sapo, guarda, mercador, e Rato.

Sapo .: eu saio correndo o mais rápido que posso, na direção do portão.

O autor das ilustrações é David Roberts. Em 1838 e 1839, Roberts passou onze meses viajando e desenhando por todo o Egito, de Alexandria a Abu Simbel e através do Sinai até Petra, Jerusalém, Palestina e Líbano. As ilustrações aqui presentes são de domínio público, não havendo restrição de uso por qualquer um que queira utilizá-las.